STARFLIGHT

Scheda Riassuntiva dei Comandi
Per Commodore 64

Come Iniziare

Per poter giocare con Starflight, necessitate di un computer con un'unità disco, un joystick, e tre dischetti nuovi e formattati. Oltre a questa Scheda Riassuntiva dei Comandi, il vostro pacchetto dovrebbe comprendere:

- Disco di Programma
- Manuale
- Disco per il CodiceSegreto d'Accesso
- Mappa Stellare

Come Caricare Starflight

Prima di ogni cosa, fate copie di entrambi i lati del Disco di Programma originale. Per la duplicazione, potete utilizzare il vostro sistema preferito oppure l'opzione copy provvista sul Disco di Programma

Avete bisogno di tre dischetti vuoti e formattati: due per fare una copia del Disco di Programma e uno per creare il Save Disk (disco del gioco salvato). ATTENZIONE! Avete bisogno di un Save Disk per poter giocare. Se non ne avete uno, non sarete in grado di continuare. Per ulteriori informazioni su come creare un Save Disk, vedere oltre lo stadio 4 sotto il titolo *Come Caricare Starflight.*

Come formattare i dischi

1 Inserite un dischetto vuoto nell'unità disco.
  Digitate **OPEN 15,8,15, "NO:SAVE,EA"** e premete **Return.**
  ("0" è il numero zero, non la letter "O".)
2. Digitate **CLOSE 15** e premete **Return.**
3. Ripetete gli stadi 1 e 2 per ciascun dischetto che dovete formattare.

Come copiare i dischi usando l'opzione Starflight Copy

1 Inserite il Lato 1 del Disco di Programma originale nell'unità disco.
  Digitate **LOAD"CP",8,1** e quindi premete **Return**.

2. Il computer vi chiederà di inserire il Disco Master Starflight. Lasciate il Disco di Programma nell'unità disco e premete un tasto qualsiasi.
3. Il computer vi chiederà di inserire il Play Disk, Lato 1. Rimuovete il Programma di Disco e inserite un disco vuoto e formattato nell'unità disco. Premete qualsiasi tasto.
4. Seguite le istruzioni sullo schermo; avrete bisogno di cambiare dischi ogni tanto. Rimuovete il disco di destinazione ed etichettatelo Play Disk, Lato 1. (Non proteggete i vostri Play Disk).
5 Quando il computer ha finito di copiare il Lato 1, vi sarà chiesto di inserire il Disco Master Starflight, Lato 2. Inserite il disco e premete qualsiasi tasto. Ripetete gli stadi 3 e 4. Etichettatelo Play Disk, Lato 2. (Non proteggete i vostri Play Disk).

Notare: A causa delle esigenze dell'unità disco C64 e della grande quantità di informazioni contenuta nel disco originale, è importante che i dati siano copiati correttamente. Se doveste avere problemi mentre giocate, create un nuovo gruppo di Play Disk ed iniziate un nuovo gioco.

Come caricare Starflight

1 Staccate tutti i periferici: stampante, modem, ecc. Inserite la spina del vostro joystick nel Port 2.
2 Accendete il vostro monitor, computer, ed unità disco.
3 Inserite il vostro Play Disk 1 in un'unità disco. Quando riceverete il segnale, digitate **LOAD "EA",8,1** e premete **Return**. Utenti di C128: Starflight si caricherà automaticamente. Tutto ciò che dovete fare è accendere la vostra unità disco, inserire il Play Disk, Lato 1, ed accendere il vostro computer.
4. Seguite le indicazioni sullo schermo. Ricordatevi che PUSH BUTTON significa: premete il pulsante del joystick. ATTENZIONE! Se questa è la prima volta in cui caricate Starflight da questi Play Disk, *dovete* creare un Save Disk. *Se non avrete un Save Disk a disposizione la prossima volta che caricate, non sarete in grado di iniziare il gioco.* Per creare un Save Disk, tenete premuto il tasto Commodore e quindi premete **Return**. Premete **S** per salvare il gioco. Avrete bisogno di un disco vuoto e formattato (etichettatelo Save Disk).

Come salvare i giochi e come caricare i giochi salvati

Per salvare un gioco, avete bisogno di un disco vuoto e formattato. Vi occorre inoltre un Save Disk diverso per ogni gioco che volete salvare. Non potete salvare un gioco sui vostri Play Disk.

Per caricare un gioco che avete precedentemente salvato o per salvare il progresso del vostro gioco attuale, tenete premuto il tasto Commodore e premete **Return**. Scegliete uno dei seguenti comandi:

L) (Carica il gioco) - Premete **L** per caricare un gioco precedentemente salvato. Quando riceverete il segnale, inserite il vostro Save Disk nell'unità disco e premete il pulsante del joystick. Ricomincerete il gioco dal punto in cui l'avevate salvato l'ultima volta su questo Save Disk.

S) (Salva il gioco) - Premete **S** per salvare il vostro attuale progresso nel gioco. Quando riceverete il segnale, inserite il vostro Save Disk nell'unità disco e premete il pulsante del joystick. Si può salvare solamente un gioco per ciascun Save Disk (ma potete avere quanti Save Disk volete). La prossima volta che giocate, inizierete dal punto dove avevate smesso.

C) CONTINUA - Premete **C** per continuare il vostro gioco attuale *senza salvare.*

Movimenti

Utilizzate il joystick per dirigere la vostra astronave nell'iperspazio, per muovere il vostro veicolo a terra quando siete sui pianeti, e per muovere il piccolo personaggio nel Starport. Se viaggiate abbastanza a lungo in una direzione, la vostra astronave viena posta automaticamente in guida automatica: potrete posizionare il vostro joystick al centro e la astronave continuerà a viaggiare in quella direzione. Per fermare la vostra astronave, cambiate direzione o premete il pulsante di joystick.

Selezione dei comandi

Dirigete la vostra astronave e comandate il vostro equipaggio mediante la selezione di opzioni che vengono visualizzate sullo schermo. Per *selezionare,* utilizzate il joystick per evidenziare un'opzione e premete il pulsante del joystick per attivarla.

Disco per ill Codice Segreto d'Accesso

DOVETE INSERIRE UN CODICE DI ACCESSO DI SICUREZZA quando il Servizio Segreto Interstel ve lo chiederà al momento del lancio. Il codice di accesso consiste di tre variabili: una località, un oggetto, e una razza. Le località sono sul margine del disco esterno; gli oggetti sul margine del disco interno. Le razze appaiono al di sotto delle finestre ritagliate sul disco interno. Utilizzate ill disco nel seguente modo:

1) Quando la richiesta appare sullo schermo, cercate la località sul disco esterno. Allineatela con l'oggetto sul disco interno.
2) Senza spostare l'allineamento, cercate la razza sul disco interno. Il codice d'accesso corretto è visibile nella finestra sopra il nome della razza. Digitate il codice d'accesso e premete **Return.**

Per esempio: Supponiamo che il Servizio Segreto Interstel vi richieda il codice per Akteron, Black Box, Uhlek. Per trovare il codice d'accesso corretto, allineate Akteron con Black Box. Guardate nella finestra sopra Uhlek sul disco interno. La risposta giusta in questo caso è 22917.

ATTENZIONE! I Gazurtoid stanno tentando di distruggere il sistema di sicurezza Interstel! Se alla richiesta del Servizio Segreto Interstel manca una variabile e non riuscite a trovare il codice d'accesso corretto, fate del vostro meglio per indovinare ed inserite tale risposta. La polizia Interstel si metterà in contatto con voi più tardi. NON FERMATE LA POLIZIA INTERSTEL. Attendete che siano loro a fermarvi. Se siete incerti se una certa navicella appartenga o meno alla Polizia Interstel, non dovete fare altro che ispezionarla. L'analisi del vostro Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici dovrebbe essere in grado di individuare qualsiasi navicella della polizia.

Come fare una pausa durante il gioco

Potete fare una pausa durante il gioco premendo il tasto **RUN STOP.** La cornice dello schermo viene evidenziata mentre fate una pausa. Premete il pulsante del joystick per continuare il gioco.

Come far continuare i messaggi

Il gioco si interrompe di tanto in tanto per lasciarvi leggere i messaggi nel

Text Window (Finestra di Testo). Se c'è più di un messaggio da leggere, la cornice intorno al Text Window viene evidenziata; premete il pulsante del joystick per continuare il messaggio.

Aggiunte al Manuale

PARTE 2: Starport

2.1 Rassegna Panoramica: Utilizzate il joystick per spostare il piccolo personaggio verso un'entrata del modulo. Il nome del modulo appare sullo schermo quando il personaggio si trova davanti all'entrata. Premete il pulsante del joystick per entrare.

2.2.3 Personnel (Reparto Personale): Per creare un nuovo membro dell'equipaggio, spingete il joystick all'insù fino a quando un file vuoto apparirà sullo schermo; quindi selezionate Create. Selezionate la specie del membro dell'equipaggio e premete il pulsante del joystick. Ora digitate il nome del membro dell'equipaggio e premete **Return.** Una volta che il file del membro dell'equipaggio è stato visualizzato, potete addestrarlo, assegnargli una o più posizioni, o cancellarlo dall'equipaggio.

2.2.4. Assegnazione dell'Equipaggio: Nella versione C64, i membri dell'equipaggio sono assegnati a posizioni nel modulo Personnel.

2.2.5 Banca: Non vi è alcuna banca nella versione C64.

PARTE 3: Astronave Superfotonica di Interstel

3.2.1 Capitano: Una volta che avete selezionato Select Site, utilizzate il joystick per spostare la croce di collimazione sullo scalo designato come bersaglio.

Quando volete proporrre che un pianeta venga colonizzato, selezionate Log Planet e premete il pulsante del joystick. Quando riceverete il segnale apposito, digitate il nome del pianeta (qualunque vogliate dargli) e premete **Return.**

3.2.3 Navigator : Selezionate Manoeuvre per viaggiare nell'iperspazio. Per uscire da Manoeuvre, premete il pulsante del joystick.

3.2.6 Dottore: Nella versione C64, il vostro membro d'equipaggio viene automaticamente esaminato durante la selezione per determinare quale trattamento medico riceverà Per il Trattamento di un membro dell'equipaggio che avete selezionato, premete il pulsante del joystick.

PARTE 4: Spazio

4.1.2 Avvicinamento di una stella: Se volete venire a sapere se una stella è stabile o meno, entrate nel sistema stellare e fate un controllo Sensor. Selezionate Analisi tra le opzioni dell'Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici: una relazione sul sistema stellare apparirà nel Text Window.

4.1.3 Avvicinamento di un pianeta: Per orbitare intorno ad un pianeta, ponete la vostra astronave sopra il centro del pianeta. Quando il segnale apparirà, premete il pulsante del joystick.

4.2 Incontri con creature alien: Per ispezionare un astronave alien selezionate Sensors tra le opzioni dell'Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici. Piazzate la croce di collimazione rossa sopra l'astronave alien e premete il pulsante del joystick.

Per uscire da un incontro, spostate la navicella alien finché non apparirà il messaggio "Leaving Encounter".

4.2.2. Combat (Combattimento): Durante un combattimento il pulsante del joystick vi permette di sparare. Per uscire da Combat, premete la **barra spaziatrice.**

PARTE 5: Sul Pianeta

Nella versione Commodore, tutte le funzioni dei Veicoli a Terra descritte nel manuale vengono attivate usando il joystick e il pulsante del joystick.

5.1 Calata sul Pianeta: NON cercate di atterrare su di un pianeta alien. La maggior parte delle razze posseggono un'arma segreta che protegge il loro pianeta da invasioni. Se distruggete le loro forze di difesa, l'arma segreta verrà attivata e la stella locale diventerà supernova. Quando ciò accade, dovete ricominciare il gioco da un disco salvato.

5.2.1 Mappe: Vi sono due tipi di visione di mappa: normale ed ingrandita. Per accendere la visione ingrandita, mettete il joystick al centro e premete velocemente e quindi rilasciate il pulsante del joystick. Mentre vi trovate nella visione ingrandita non potete muovervi, sparare, ecc. Per ritornare alla visione normale, spingete il joystick in qualsiasi direzione. Notare: Il cattivo tempo può oscurare la vostra visione della mappa ingrandita.

5.2.2. Move (Movimento): Il vostro Veicolo a Terra è sempre nel modo "Move". Per rientrare nella vostra astronave, dirigete il veicolo a terra finché non si trova sopra la vostra astronave e mettete il joystick al centro. Tenete premuto il pulsante del joystick per qualche istante e poi lasciatelo andare.

5.2.3 Cargo (Carico): Il vostro veicolo a terra è munito di congegno automatico per raccogliere oggetti. Potete raccogliere minerali e forme di vita semplicemente dirigendo il vostro veicolo a terra finché non si trova sopra l'oggetto. Per esaminare il contenuto del vostro Cargo e/o sbarazzarvi di articoli che non volete, tenete premuto il pulsante del joystick per qualche istante e poi lasciatelo andare.

5.2.4 Look (Esaminare): Non vi è alcuna opzione Look nella versione C64.

5.2.5 Scan (Ispezionare): Non vi è alcuna opzione Scan nella versione C64.

5.2.6 Weapons (Armi): Per sparare, spostate il joystick nella direzione in cui volete sparare e tenete premuto il pulsante del joystick. Lasciate andare per smettere di sparare. Non vi è alcun stunner (per paralizzare il bersaglio) nella versione C64, solo un laser.

5.2.7 Icons (Icone): Non vi è alcuna opzione di icone nella versione C64. Usate queste indicazioni come guida generale ai blocchi colorati sulla mappa in alto:

Bianco	Minerali
Blu	Speciale (Endurio, antiche rovine, messaggi, astronave)
Rosso	Esemplari morti o caduti
Arancione, giallo	Forma di vita
Viola	Rovine recenti o forma di vita